



KONFRONTATION

Eine Spielsituation, in der mehrere Spieler miteinander im Konflikt stehen.

Drei Spieler landen auf dem gleichen Feld. Nun muss entschieden werden, wer dort bleiben darf.



ÜBEREINSTIMMUNG

Spielkomponenten mit identischen
Eigenschaften erkennen: Form,
Größe, Farbe ...

So, ich habe die beiden grünen Kamele
gefunden! Ach nein, das sind Pferde!



BEWEGUNG

Die Position bestimmter Komponenten ändern, um eine neue Spielsituation darzustellen und/oder zu beeinflussen.

Ich ziehe meine Figur zwei mal nach links. Jetzt bist du dran!



HANDEL

Spielern erlauben, Ressourcen zu tauschen - fair oder nicht.

Ich nehme Deine 5 Schafe, hier sind Deine 2 Holzscheite!



MEHRHEIT

Einen Spieler mit einem zahlenmäßigen Vorteil belohnen oder bestrafen.

Da ich mehr Einwohner habe als ihr, kann ich das Gasthaus erhalten. Du hast am meisten Schiffe, also bekommst du den Hafen.



NACHZIEHEN

Aus verschiedenen Elementen eines zufällig erhalten.

Ich ziehe eine neue Aktionskarte.
Hoffentlich ist es die Teleportation,
sonst bin ich am Ende.



KOOPERATION

Mit vereinten Kräften und Mitteln ein gemeinsames Ziel erreichen.

Kümmere Du Dich um das Leck auf der linken Seite, ich kümmere mich um das auf der rechten Seite! Na los!



DRAFTEN

Ein Spielelement aus einem verdeckten Satz aussuchen, dann den Rest an einen anderen Spieler weitergeben.

Wenn ich diese Karte nehme, kann mein Nachbar sie nicht nutzen... aber kann ich etwas damit anfangen?



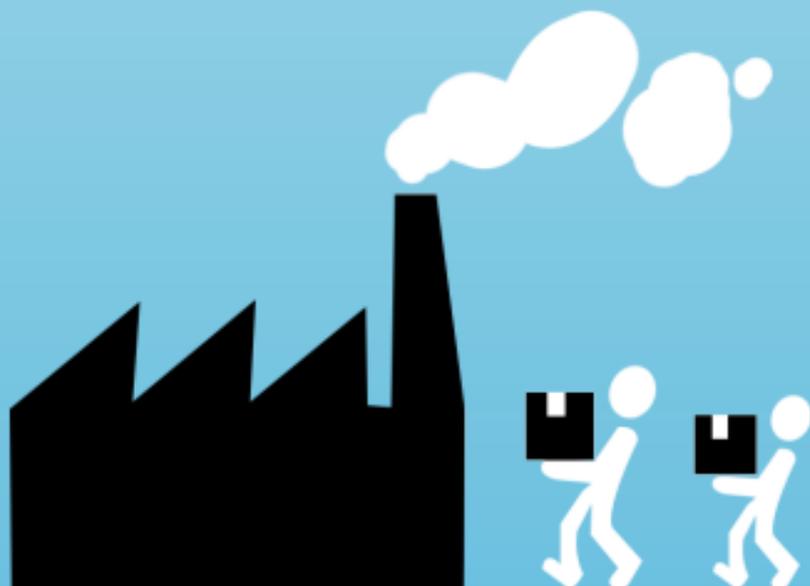
68

117

VERSTEIGERUNG

Durch bieten von Einsatzmitteln etwas erlangen, was allen Spielern angeboten wird.

Zum ersten ... Zum zweiten ... Zum dritten ... zugeschlagen, verkauft!



RESSOURCEN-MANAGEMENT

Spielelemente einlagern, anlegen oder nutzen, um eine kurz- und/oder langfristige Strategie zu planen.

Zum Glück habe ich ein Lager!
Ansonsten hätte ich den ganzen Weizen
verloren, den ich für mein Brot brauche.



GEHEIME IDENTITÄT

Den Spielern eine Rolle zuweisen, die sie während der Partie geheim halten sollen.

Ich war von Anfang an sicher, dass du der Verräter bist!



PLATZIEREN

Elemente im Spielraum platzieren, um strategische Ziele zu erreichen.

Ich baue meine Kaserne im Norden und der Eingang im Süden wird von meiner Mauer geschützt. Meine Goldgrube ist gesichert!



SEIN GLÜCK HERAUSFORDERN

Das Wiederholen einer riskanten Aktion, um eventuell mehr Vorteile zu erreichen.

Nur ein letztes Mal ... Na gut, noch ein Mal... Ahhh, verdammt!!



KOMBINATION

Aktionen miteinander kombinieren, um ein stärkeres Ergebnis als die einfache Summe dieser Aktionen zu erzielen.

Ah, der Stab des Einsiedlers! Da ich schon sein Kappe und seine Stiefel habe, kann ich endlich seine geheime Aktion benutzen!



SCHERE-STEIN-PAPIER

**Bestimmte Kraftverhältnisse
zwischen verschiedenen
Spielkomponenten ins Spiel
einbeziehen.**

Ich dachte, Du würdest Feuer
ausspielen, also habe ich Wasser
gewählt, aber am Ende hast du mich mit
Deinem Stein geschlagen!



3



ZUSAMMENSTELLEN

Aus für jeden zugänglichen Spielelementen eine eigene Gruppe erstellen und/oder ergänzen.

Es ist nur noch eine Zauberin übrig, dann nehme ich sie. Sie passt gut zu den 3 Zauberbüchern, die ich schon besitze!



PROGRAMMIEREN

Unter Berücksichtigung der vermuteten gegnerischen Züge eine gewisse Anzahl von eigenen Aktionen im Voraus planen.

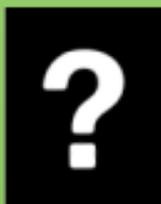
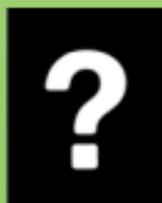
Also gut, ich habe für jede meiner Einheiten drei Anweisungen erteilt. Schauen wir mal, ob ich Deine Strategie richtig durchschaut habe!



LOGIK

**Analyse der verfügbaren
Spielinformationen zur Festlegung
einer optimalen Strategie.**

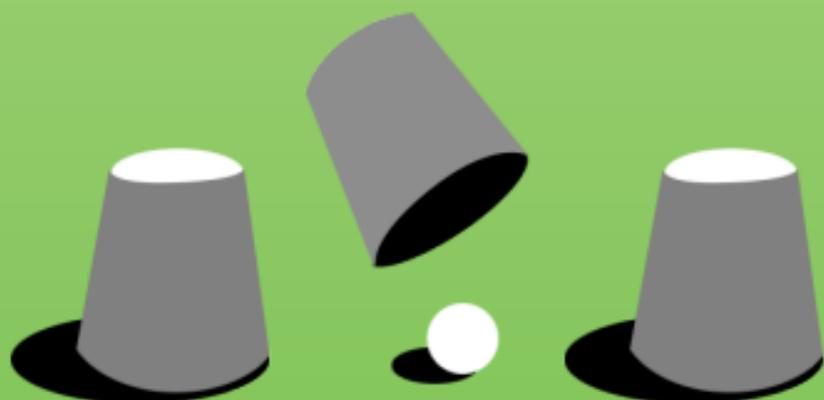
Mein Gegner kann dies tun, also muss ich das machen, und wenn ich jenes auch noch mache ... Ha! Gewonnen!



MERKFÄHIGKEIT

Einprägen von Informationen, die später im Spiel genutzt werden können.

Wenn ich mich recht erinnere, habe ich hier eine Axt und da eine Säge abgelegt... oder war das umgekehrt?



BEOBACHTUNG

**Erkennen und Unterscheiden
verschiedener visueller
Spielelemente.**

Drei blaue Linien hier, zwei rote
Quadrate dort... Ah, dort drüben ist der
grüne Kreis!



TEMPO

Erfolgreiche Durchführung einer Aktion in einer bestimmten Zeit oder vor anderen Spielern.

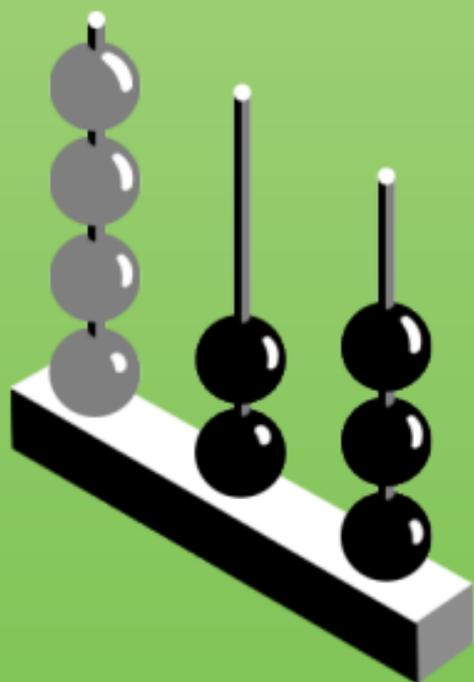
Ich sehe das blaue Zeichen jedes Mal, aber du fängst die Pyramide immer vor mir! Du hast die besseren Reflexe!



BLUFF

Regelmäßiges Lügen oder Verbergen von Information, um seine Gegner zu beeinflussen.

OK, ich habe eine 4 in meiner Hand, aber bei dem da drüben wäre ich mir nicht sicher...



BERECHNEN

Auswertung von numerischen Spielparametern im Kopf oder mit einem Werkzeug.

3 Figuren auf dem Feld, plus mein Multiplikator-Bonus: Du schuldest mir 18 Goldmünzen!



VERHANDLUNG

Vereinbarung über die Bedingungen eines Tausches mit einem oder mit mehreren Mitspielern.

3 Beutel Sand gegen 20 Hühner? OK, aber nur wenn ich Dein Schwert dazu bekomme!



WISSEN

**Wiedergabe von Wissen über
Themen des realen Lebens.**

Die Geschichte von Lettland? Nein,
lieber nicht! Ich kenne mich viel besser
im australischen Kino aus.



GESCHICKLICHKEIT

Spielaktionen, die bestimmte körperliche Fähigkeiten erfordern.

Sei vorsichtig, diese Säule nicht zu berühren, sonst wird alles runterfallen!
Ja, so ... NEIIIN!



ERZÄHLEN

**Erfinden und Erzählen einer
Geschichte, die bestimmte
Bedingungen erfüllt.**

Also der, hm ..., berühmte Fisch hatte
eine Tarnkappe... äh... aus Wolle...



KARTEN

Zweiseitige Dokumente, auf denen Spielinformation dargestellt sind und die man in der Hand halten kann.

Du musst mir alle Deine Handkarten zeigen, dann werde ich eine Deiner Karten mit einer von mir tauschen.



WÜRFEL

Objekte, die man nutzen kann, um ein zufälliges Symbol zu ermitteln oder ein bestimmtes Symbol auszuwählen.

Um dich zu bewegen, benutze den roten Würfel mit den 10 Seiten. Für Aktionen nutze den grünen Würfel mit den Pfeilen und den Schädeln.



SPIELSTEINE

**Kleine Spielelemente, die
Gegenstände oder Zahlwerte
darstellen.**

... 17, 18, 19, 20 Geldstücke und 3
rote Energie-Marker: Ich kaufe dieses
Gebäude und lege den Rest in die Bank
an!



SPIELBRETT

**Fläche, auf der man verschiedene
Spielelemente platzieren und mit
ihnen interagieren kann.**

Hier gibt es einen Fluss, meine Infanterie
kann nicht vorbeikommen. Aber durch
den Wald kommt sie schon durch!



ZEITMESSER

**Werkzeug zum Messen und/
oder Begrenzen der Dauer von
Spielaktionen**

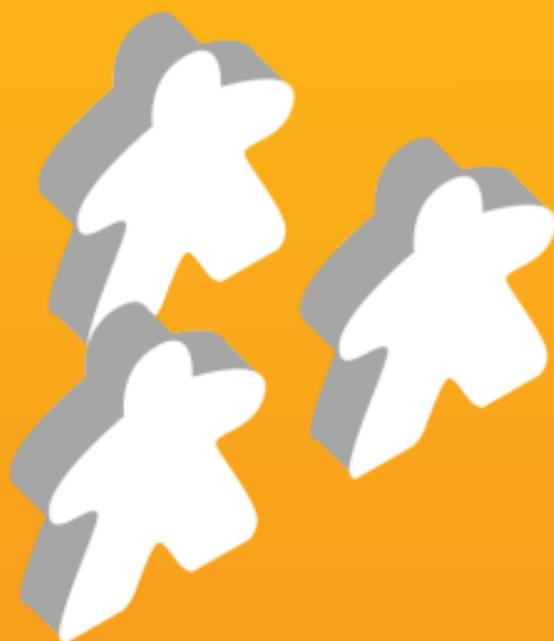
Tick ... tack ... Los, gleich ist die Zeit vorbei, beeile dich! Raus raus, raus, Du hast keine Zeit mehr!



BEHÄLTER

Ein undurchsichtiges oder transparentes Objekt, das andere Komponenten des Spiels enthält.

Ich ziehe einen Plättchen aus dem Beutel. Ein blaues Plättchen wäre schön, aber bitte kein rotes.



SPIELFIGUR

Figuren verschiedener Form, Größe und Farbe, die Personen oder Gegenstände darstellen.

Vorwärts, meine Holzarmee! Bring mir den Sieg!



KREATIVMATERIAL

Material, um neue Spielelemente herzustellen oder bestehende Elemente zu verändern.

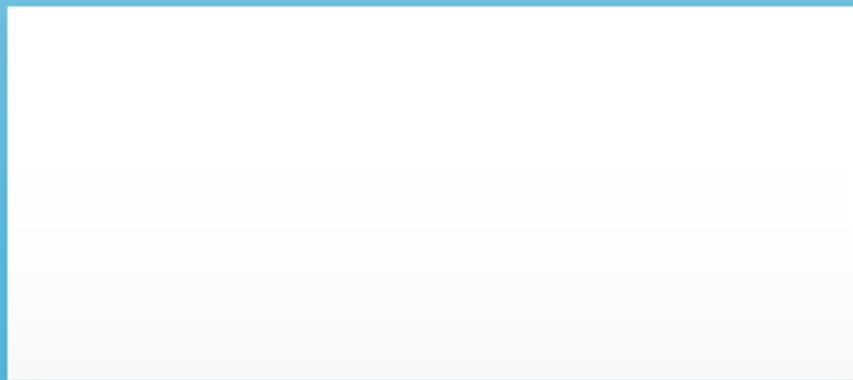
Es ist ein Kamel! Schau, ich habe zwei Höcker gezeichnet!

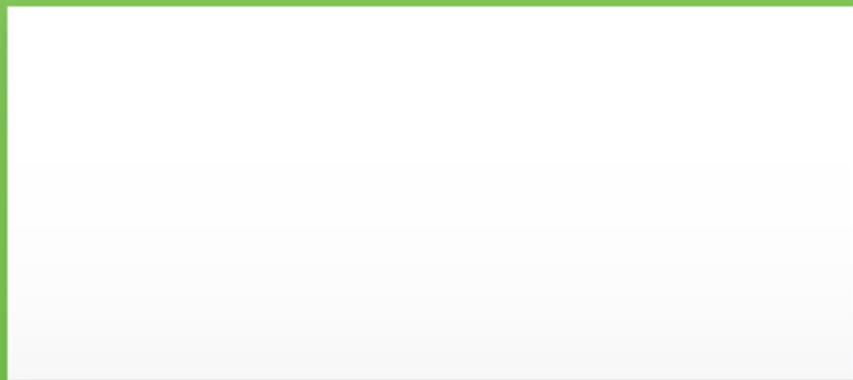


UNGEWÖHLICHE SPIELELEMENTE

Ungewöhnliches Material, welches bestimmte Eigenschaften oder Mechaniken eines Spiels unterstützen kann.

Ganz toll, dieses Spiel über römischen Gladiatoren! Es gibt sogar Netze und Dreizacke in der Box!







ETAPPE 1: ZERLEGEN

Sucht euch ein Spiel aus und nutzt die «Mécanicartes», um es wie folgt zu zerlegen: Wählt die Karten, die zu dem Spiel passen, und sortiert die anderen Karten aus.



Legt die Karten, die euch zweitrangig für das Spiel erscheinen, quer auf den Tisch, um sie besser zu unterscheiden.

Hinweise: Es gibt mehr als eine Lösung, um ein Spiel zu zerlegen. Das Wichtigste ist, dass sich die Teilnehmer sich austauschen und diskutieren. Wir empfehlen, mit einfachen Spielen anzufangen.

ETAPPE 3: ERFINDEN

Es gibt drei übliche Startpunkte, um ein Spiel zu erfinden:

Thematik: eine Welt erfinden oder eine Geschichte erzählen

Material: besondere oder originelle Gegenstände nutzen

Mechanik: eine besondere Spieleart entwickeln.

Wir empfehlen, mit der Thematik zu starten:

Sammelt und schreibt euch jede Idee auf, die mit eurem Thema zu tun hat. Lasst euch nicht bremsen: Jede Idee kann zum Spiel beitragen, auch die verrückteste Idee!

Sammelt dann die Ideen, die ähnlich sind und versucht, allgemeine Ziele des Spiels zu definieren: Was sollen die Spieler während des Spiels tun? Wie gewinnt man?

INFORMATION

Auf dem Wiki von Mécanicartes könnt ihr Beispiele von Spielvarianten nachlesen oder eigene Varianten vorschlagen : fr.mecanicartes.wikia.com

Habt ihr eine neue Art erfunden, die Mécanicartes zu nutzen? Oder eine neue Karte entworfen? Schreibt es auf dem Wiki oder kontaktiert uns!

contact@prismatik.fr

Die Mécanicartes wurden unter der Creative Commons Lizenz CC-BY-NC-SA entwickelt. Die Karten können unter folgende Bedingungen nachgedruckt und verwendet werden:

- Prismatik erwähnen;
- Vor jeglicher gewerbsmäßigen Nutzung Prismatik kontaktieren;
- Existierende Karten nicht ändern (Man darf aber neue Karten hinzufügen).

MERCI AUX CONTRIBUTEURS ET À ULULE

@diffuser.net, @MichaelBurow, 5 Stéph4n3, 698991054, A+B=X, Actinedit, Adrien Fenouillet, Adrien Vennet, Adrien Viallettes, Albireo, Alex Némé Gouj, Alexandra Mascarenhas / Geoffrey Loquvet, Alexandre Huyghe, Alice de Casanove, Alyciane, Amaia et Maryla, Amélie, Amelochambini, Ami Fabien, Anne-laureprevost, Anne-Laure Ménard, Anne-Sophie GALAND, Annoa, Antoine Huchin, Antoine Taly, AntoineHH, Arnaud GL, Arnaud Van Hecke, Association la Cultimatheque Guyane, Atout Jeux Ludofolies, Aurélien «Séane» Scapa, Aurore Folny, Avianey, Baga'jeux, Baptiste A., Batiste Carpinetty, Ben, Benjamin «Griffablanc» Donnay, Benofx, Bigbroz13, Bioviva, Bobdarko, Brand, Brigitte & Fred V, Caroline Gimeno Association Hakatah ;), Cedrick Lemonnier, Charles Klipfel, Chedifer Sarah, Christian de Ludambule, Christophe Charruyer, Christophe Da Silva, Christophe Midelet, Christophe Vervaeke, Claire Siegel, Clémence, Coraliecou-pau, Cpaul-3, Croustillant, CSC TEMPO, Cyril Blondel, Cyrus, Daenn, Damien «MatFeric» Légér, Damien Reimert, David «blackmagic» Elahee, David Hazel Lions, David Minatchy, Dervaux François, Dnuht, Docslumpy, Docteur Fox, Durlubette Magius, Ekyrby, Elizabeth Maler, Elliot Dreujou, Elodie Morin, Eludi productions, Emilie Breslavetz, Emilien Gorisse, Emmanuel M, Eraile, Eribac, Eric Rousseau, Fabien Clémenti, Fabien Schuft, Fabrice Davy, Félix Gorintin, Ferg, Florent de Grissac, Florent Toscano (Jeux Opla), Florent Varoqui, Fneup, Francine Vidal, Franck Mercier, François De Graeve, François Maumas, Fred «Linkkipeli» Ormières, Fred H, Freddy Benezit, Frédéric Batardy, Frisette, Gael Baurens, Gaël-Ian Havard, Galaft, Gawelle, Gueu, Guillaume H., Guillaume Leroy, Guillaume OK, Guylène Le Mignot, Hadrien, Harold Hougron, Heidirdf, Héloïse, Hugues Pedreno, Idap_florine, Illioran, Isabelle Guenet, Jamouck-2, Jean Phi Sahut, Jérôme Barthas, Jérôme MAIK, Jocelyn Delsart, JP, Julien Démaret, Juliettepinard



PRISMATIK

LE JEU SOUS TOUTES SES FACETTES



prismatik.fr



PrismatikFrance



PrismatikFrance



contact@prismatik.fr



07.63.20.33.60